

Strategi *Placemaking* Taman Ekowisata di Boonpring Andeman

Placemaking Strategy of Ecotourism Park at Boonpring Andeman

Sindyarti Mulia Jaya¹, Bambang Soemardiono^{2*}, Setyo Nugroho²

¹Program Studi Magister Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Perancangan dan Kebumihan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Perancangan dan Kebumihan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Email: bbsoem@arch.its.ac.id

Artikel Info

Diajukan: 26 Februari 2026

Direvisi: 29 Mei 2025

Diterima: 17 Juli 2025

Dipublikasi: 01 April 2026

Keywords:

Boonpring
ecotourism
park
placemaking

ABSTRACT

Placemaking is one of the effective ways to utilize the potential of local communities. Placemaking creates public spaces that care about the welfare of the community, so it needs to be studied from the context of ecotourism. Ecotourism focuses on the functions of conservation, education, local community involvement, economy and tourism. This study formulates a placemaking strategy in an ecotourism park seen from a case study of the Boonpring Ecotourism Park. Data were collected through field observations, by observing the activities and conditions of the landscape space. The results of the study show that ecotourism parks need to provide easy access in all places. Parks must strive for comfort and an active atmosphere with ecotourism activities carried out with the participation of local communities. The spaces created support joint activities and can foster social interaction within the landscapes.

PENDAHULUAN

Placemaking merupakan proyek sederhana berbasis komunitas, seperti ruang yang tumbuh dari proses perencanaan berbasis masyarakat dengan kontribusi kecil berupa uang dan tenaga kerja. Ruang tersebut dirancang dan dibangun oleh masyarakat sesuai spesifikasi yang mereka inginkan. Dengan *placemaking*, ruang publik lebih terpelihara, dan benar-benar dicintai oleh masyarakat. "*Better Public Space through Placemaking*" ruang publik akan lebih baik melalui gagasan *placemaking*, dengan pendekatan berbasis *bottom-up* dan transparansi terhadap masyarakat setempat. Usaha untuk menghasilkan tempat dimana masyarakat merasa memiliki dan terlibat, serta desain ruang yang berfungsi (LeGates dan Stout 2016). *Placemaking* adalah suatu proses membuat lanskap yang berkualitas, dimana manusia ingin hidup, bekerja, bermain dan belajar di dalamnya (Wyckoff 2014). *Placemaking* perlu dipelajari dalam membentuk ruang publik pada sebuah lanskap yang dapat memenuhi kebutuhan manusia. Salah satu ruang publik adalah lanskap taman wisata sebagai sarana rekreasi bagi masyarakat.

Taman wisata adalah ruang yang memiliki keindahan alam, baik flora, fauna, maupun corak alam yang khas dan dimanfaatkan untuk kepentingan rekreasi dan kebudayaan (Marianto *et al.* 2023). Taman wisata memiliki fungsi sebagai tempat rekreasi, tempat penunjang kegiatan kebudayaan dan pendidikan. Pada saat ini, Kementerian Pariwisata fokus pada usaha ekowisata berkelanjutan atau *sustainable ecotourism*, suatu pengembangan konsep berwisata yang memberikan dampak jangka panjang. Kegiatan ekowisata tak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga melestarikan alam, mempromosikan keanekaragaman mahluk hidup, dan mendukung kesejahteraan masyarakat lokal.

Sementara itu, ekowisata adalah perjalanan ke tempat yang masih asli keadaan alamnya, merupakan kawasan konservasi dan biasanya memiliki skala yang kecil. Usaha

ekowisata membantu dan mendidik pengunjung, menyediakan dana untuk konservasi, memberikan manfaat langsung bagi perekonomian, ekowisata menumbuhkan rasa menghargai terhadap budaya yang berbeda. Tantangan yang dihadapi dalam menerapkan konsep ekowisata, adalah menjaga keseimbangan antara kepentingan ekonomi, sosial, dan ekologi (Hill dan Gale 2012). Ekowisata dapat menjadi elemen penting dalam pembangunan lanskap yang berkelanjutan, menggabungkan aspek-aspek seperti pelestarian alam, tata ruang hijau, dan desain lanskap yang ramah lingkungan. Dimana arsitektur lanskap berperan dalam menciptakan ruang yang terbuka, asri, dan ramah lingkungan untuk kegiatan ekowisata. Perencanaan lanskap yang bijaksana dapat mendukung pengembangan ekowisata yang berkelanjutan (Grenier *et al.* 1993).

Ekowisata memiliki tujuan berdampak kecil terhadap alam, sebagai kawasan yang dilindungi. Kejadiannya melibatkan pemangku kepentingan (individu, komunitas, wisatawan, operator tur, dan lembaga pemerintah) dalam tahap perencanaan, pengembangan, pelaksanaan dan pemantauan. Ekowisata menghormati budaya dan tradisi lokal, menghasilkan pendapatan yang berkelanjutan, adil bagi masyarakat setempat dan bagi banyak pemangku kepentingan lainnya. Selain itu ekowisata juga menghasilkan pendapatan untuk konservasi kawasan lindung. Ekowisata berupaya mendidik semua pemangku kepentingan tentang peran mereka dalam konservasi lanskap (Drumm *et al.* 2004).

Dalam sebuah destinasi wisata, sangat penting untuk memiliki pembagian zona yang tegas guna melindungi wilayah konservasi. Pembagian zona memberikan panduan untuk pengembangan dan pelestarian daerah wisata. Zona inti merupakan kawasan utama yang menjadi ikon, zona ini berkaitan dengan tindakan pelestarian dan penelitian secara aktif dan dinamis. Di luar itu terdapat zona transisi yang melindungi zona inti. Zona transisi berkaitan dengan kegiatan

yang dilakukan oleh masyarakat. Zona terluar merupakan zona penunjang yang diperuntukkan untuk sarana komersial dan rekreasi umum (Hartono dan Saputra 2022).

Placemaking mengupayakan keterlibatan masyarakat dalam perencanaan, pengelolaan dan pemeliharaan sebuah lanskap. Keterlibatan masyarakat sangat dibutuhkan dalam pariwisata berkelanjutan (Weda 2023). *Placemaking* membuat ruang publik dengan konsep *multi-destination*, memberikan banyak fungsi dan aktivitas yang memperkuat identitas lokal. Menurut Madden (2000) dalam *the Project of Public Space* terdapat empat hal yang perlu diperhatikan dalam mencapai keberhasilan sebuah tempat (Nugroho *et al.* 2022), yakni:

1. *Access & Linkage*, yaitu konektivitas atau kemudahan pencapaian suatu ruang. Jalur dapat menghubungkan antar tempat, secara fisik maupun visual dengan mudah. Taman memiliki memiliki parkir dan menghubungkan transportasi publik dengan mudah.
2. *Comfort & Image*, adalah kenyamanan dalam melakukan aktivitas. Taman diharapkan memiliki karakter atau citra yang baik. Taman dapat memberikan kenyamanan baik fisik maupun visual.
3. *Uses & Activities*, merupakan kegiatan yang bisa dilakukan disana, sehingga membuat suatu tempat menjadi istimewa. Taman yang membuat sebuah ruang bebas bagi pengguna, dan menciptakan rasa ingin kembali sehingga memiliki sebuah nilai khusus pada kawasan tersebut.
4. *Sociability*, adalah tempat dapat mendorong interaksi. Ruang dapat memberikan keamanan bagi pengunjung untuk bertemu dengan orang terdekat. Tempat harus dapat aktif dan ramai agar keamanannya lebih terjaga.

Perencanaan pada konteks *sustainable urban space* berusaha mengalokasikan pemanfaatan ruang untuk tiga fungsi utama, yaitu ekologis, ekonomi dan sosial budaya. Perencanaan utama dengan cara melestarikan kawasan yang masih asli secara ekologis serta usaha mengoptimalkan lingkungan binaan (Soemardiono *et al.* 2015). Montgomery (1998) menuliskan tiga elemen yang digunakan untuk menganalisis kota secara tepat berdasarkan prinsip *placemaking*, yaitu aktivitas, bentuk dan citra. Usaha untuk mengetahui strategi *placemaking* dapat dilihat dari analisis elemen aktivitas pada suatu ruang.

Berdasarkan penelitian terdahulu, upaya dalam mengkaji aktivitas pelaku dapat mempelajari *placemaking* pada ruang publik (Hazmi dan Darmawati 2021). Aktivitas dalam suatu ruang dapat ditampilkan pada *pemetaan behavior mapping* untuk melihat fenomena *placemaking* pada ruang publik (Muhammad *et al.* 2022). Selain itu, kualitas ruang dapat diketahui dengan melakukan analisis hubungan antara kondisi fisik dan aktivitas manusia (Heidari *et al.* 2014). Dengan mempelajari aktivitas dan bagaimana manusia menggunakan ruang taman wisata dalam suatu lanskap diharapkan dapat mendapatkan strategi *placemaking*.

Penelitian *placemaking* dengan aspek *access & linkage*, *comfort & image*, *uses & activity*, *sociability* dari *Project for Public Spaces 2007* (Nugroho *et al.* 2022) dikaji dalam konteks ekowisata, dimana ekowisata memiliki prinsip pelestarian, pendidikan, keterlibatan masyarakat, ekonomi, dan pariwisata (Meyers 2009). Pada saat ini kita sering menemukan taman wisata yang ditinggalkan masyarakat. Hal tersebut terjadi karena kurangnya perencanaan yang tepat, dan kurangnya pemerataan fungsi yang cenderung pada sarana hiburan saja. Pembuatan ruang taman yang tidak menggunakan strategi dengan tepat dapat menghilangkan unsur budaya, keterlibatan masyarakat lokal, dan menimbulkan kerusakan lingkungan. Untuk itu arsitektur lanskap berfungsi dalam menciptakan area ekowisata, dengan pengaturan ruang yang membentuk karakter dari suatu tempat (Owen 2007).

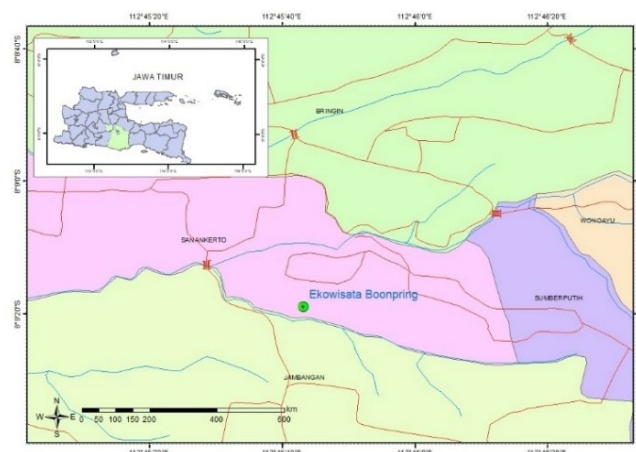
Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kondisi ruang, menganalisis penggunaan ruang dengan melihat bagaimana pengunjung beraktivitas pada taman ekowisata. Strategi *placemaking* dirumuskan dengan melihat pemetaan aktivitas area wisata. Strategi *placemaking* yang disusun dapat digunakan dalam pengembangan dan pembuatan taman ekowisata. Strategi *placemaking* bertujuan agar taman tetap berkelanjutan, bermanfaat, dicintai dan tidak ditinggalkan oleh masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, berupaya menyusun strategi melalui pengorganisasian secara bertahap hingga mendapatkan konstruksi strategi *placemaking* dalam konteks ruang ekowisata. Deskripsi eksplanatori bertujuan menghubungkan antara aspek dan tujuan penelitian (Groat dan Wang 2013).

Lokasi Penelitian Ekowisata Boonpring

Lokasi penelitian di Taman Ekowisata Boonpring, Desa Sanankerto, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang (Gambar 1). Taman ini dipilih karena adanya keterlibatan masyarakat dalam proses perancangan, pengelolaan dan pemeliharaan. Taman juga telah menggunakan prinsip ekowisata (Gambar 2), dimana terdapat usaha konservasi hutan bambu. Selain itu, suasana area taman yang aktif dan semarak.



Gambar 1. Lokasi Ekowisata Boonpring
Sumber: ArcGis, Februari 2025



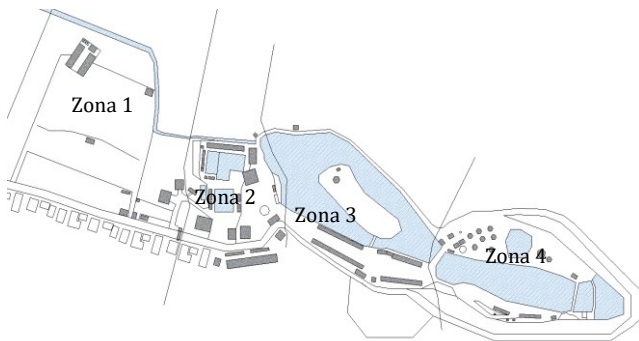
Gambar 2. Taman Ekowisata Boonpring, Juli 2024

Teknik Pengumpulan Data

Observasi lapangan dilakukan untuk mengambil data fungsi ruang sesuai prinsip ekowisata, kondisi fisik lanskap ruang taman, dan aktivitas pengunjung. Hasil observasi lapangan disajikan melalui pemetaan *place centered mapping*. *Mapping* digunakan untuk mengetahui bagaimana tempat yang digunakan oleh manusia pada waktu tertentu. Metode ini digunakan untuk mengetahui perbedaan

penggunaan masing-masing bagian taman dan menganalisis kegiatan apa saja yang ada di sana dan bagaimana kaitannya dengan karakteristik areanya (Sakinah *et al.* 2017).

Pemetaan aktivitas pengunjung dilakukan pada saat hari libur Sabtu, 19 Oktober 2024 dan Minggu 20 Oktober 2024, pemetaan dilakukan 2 kali sehari pada saat jam ramai kunjungan pengunjung (11.00 dan 14.00). Pemetaan pada area taman dibagi menjadi 4 zona (Gambar 3), pembagian zona berdasarkan fungsi dan batas-batas fasilitas yang ada di taman. Pada zona 1 merupakan zona pintu masuk, area parkir dan area *edupark*. Zona 2 merupakan area plaza, kolam renang dan area komersial yang diselenggarakan warga sekitar. Zona 3 merupakan danau, area komersial yang diselenggarakan warga sekitar, arboretum bambu, dan area hutan konservasi bambu. Zona 4 terdapat sarana hiburan permainan, kolam ikan, pasar rakyat dan area hutan konservasi bambu.



Gambar 3. Zonasi *mapping* Taman Ekowisata Boonpring

Analisis Data

Hasil pemetaan *place centered mapping* pada tiap zona dilakukan analisis penggunaan ruang. Berdasarkan hasil pemetaan dapat diketahui area yang digemari dan yang kurang, sehingga dapat diketahui keterkaitan aktivitas dan kondisi fisiknya. Hasil pemetaan juga dapat dipelajari penggunaan fungsi taman sesuai dengan prinsip ekowisata. Bagian akhir menyusun strategi *placemaking*, pada aspek *access & linkage* melihat kemudahan dalam pencapaian dan keterhubungan antar tempat. Aspek *comfort & image* menggali kenyamanan dalam melakukan aktivitas sehingga memiliki karakter yang baik. Aspek *uses & activities* melihat kegiatan yang bisa dilakukan di sana sehingga membuat suatu tempat menjadi istimewa. Aspek *sociability* melihat tempat yang dapat mendorong interaksi, dan menjadi pilihan ruang yang aman untuk bertemu dengan orang-orang terdekat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Ruang Ekowisata Boonpring

Identifikasi Ruang Zona 1

Zona 1 seperti pada Gambar 4, merupakan area pintu masuk utama, area *edupark*, dan area parkir. Aktivitas pengunjung berjalan menuju tempat pembelian karcis dari arah area parkir. Beberapa pengunjung piknik di gazebo area parkir. Gazebo terbuat dari bambu, dan dikelilingi pohon besar. Beberapa orang tua dan anak-anak bermain pada lahan parkir yang luas, rindang, dengan *view* yang indah dari sawah dan hutan. Area parkir terdapat fasilitas *edupark* yang dibuat oleh pengelola dan dibantu lembaga pendidikan.

Pada fasilitas *edupark* terdapat aktivitas ekowisata pelestarian dan edukasi. Aktivitas tersebut seperti petik melon, berkebun dan budidaya ikan. Kegiatan petik melon

didatangi masyarakat setempat dan pengunjung. Mereka melihat dan mempelajari potensi yang dibudidayakan. Area *edupark* berupa bangunan semi permanen dari kayu, seng dan di dalamnya terdapat kolam buatan. Pada area depan bangunan penjualan tiket terdapat pedagang kaki lima maupun warga sekitar berjualan di area ini. Beberapa pengelola berjaga di gerbang masuk taman, untuk melakukan pengecekan tiket dan mengarahkan pengunjung. Pengelola yang bekerja dalam operasional taman merupakan warga Desa Sanankerto.



Gambar 4. Identifikasi ruang Zona 1

Identifikasi Ruang Zona 2

Pada Zona 2 merupakan area kios makanan, area plaza, dan area hiburan seperti foto pada Gambar 5. Zona 2 memiliki fungsi ekowisata berupa hiburan pariwisata, ekonomi dan keterlibatan masyarakat. Terdapat kios makanan, di mana orang-orang yang berjualan berasal dari masyarakat sekitar. Hal tersebut dapat memberikan keuntungan ekonomi bagi mereka. Pada area depan kios makanan terdapat gazebo yang berjajar dilengkapi dengan meja dan kursi untuk makan. Gazebo serta meja kursi terbuat dari kayu dan bambu. Area ini dinaungi oleh pohon rindang, dengan *view* yang dapat melihat area plaza, dan kolam. Pada area plaza pengunjung duduk dan makan di area teduh, seperti bangunan panggung dan area bawah pohon besar. Pengunjung gemar berfoto pada *signage* utama "Boonpring". Pada area plaza terdapat beberapa fasilitas sarana hiburan pariwisata yang digemari pengunjung, seperti wahana perahu bebek maupun perahu motor, bis keliling area taman, dan permainan *motocross*.

Pada area kolam renang terdapat 3 kolam, yaitu kolam untuk balita, anak-anak dan dewasa. Kolam anak memiliki permainan seluncur yang digemari anak-anak. Di sekitar kolam terdapat fasilitas seperti gazebo, tribun, bangunan tempat bilas dan permainan anak. Pada area sekitar kolam renang, pengunjung memiliki aktivitas seperti duduk, makan

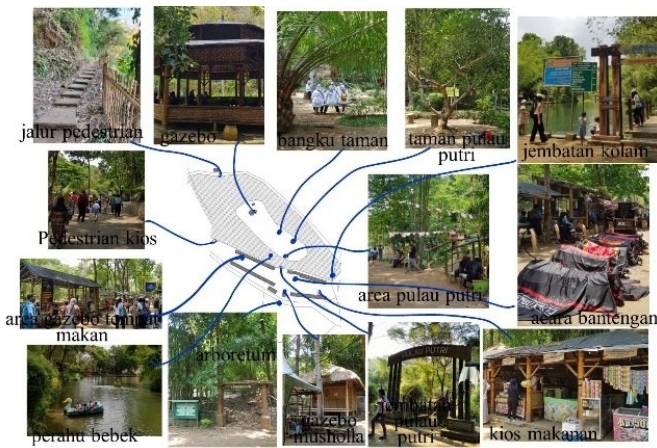


Gambar 5. Identifikasi ruang Zona 2

dan piknik di area gazebo maupun tribun. Beberapa pengunjung menggelar tikar dan piknik di area rindang. Selain itu, pengunjung juga karaoke di gazebo besar sambil menunggu anak-anak berenang. Gazebo sekitar taman terbuat dari kayu dan bambu. Tribun dan bangku terbuat dari besi dan beton. Setelah berenang anak-anak seringkali bermain pada ayunan, bangku putar yang terbuat dari besi. Area ini dikelilingi banyak tanaman hijau dan banyak unsur air, sehingga udara terasa segar.

Identifikasi Ruang Zona 3

Zona 3 terdapat area berjualan, arboretum bambu, danau dengan Pulau Putri di tengahnya dan jalur pedestrian di satu sisi kolam yang lain seperti pada Gambar 6. Zona 3 memiliki prinsip ekowisata sebagai sarana pariwisata, pelestarian dan edukasi. Area kios makanan terlihat adanya prinsip keterlibatan masyarakat, yaitu tersedianya aktivitas berjualan oleh masyarakat setempat sehingga memberikan keuntungan ekonomi bagi mereka. Pada area ini, pengunjung dapat beraktivitas seperti membeli makanan dan duduk di gazebo yang memanjang pada samping kolam. Selain itu pengunjung dapat memberi makan ikan, berbicara dengan kerabat serta menikmati suasana sekitar taman dengan *view* danau dan hutan bambu. Bangunan kios dan gazebo semua terbuat dari bambu dan kayu.



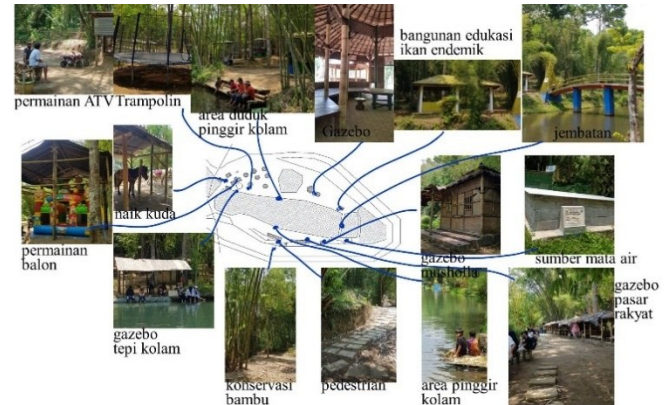
Gambar 6. Identifikasi ruang Zona 3

Pada area danau, pengunjung dapat naik perahu berkeliling di area kolam sambil berinteraksi, memberi makan ikan, dan bercanda bersama kerabatnya. Kolam ini bersih, dikelilingi jalan dan hutan bambu. Dalam area Pulau Putri terdapat gazebo, tanaman dan pohon besar yang dimanfaatkan oleh pengunjung untuk senam, piknik, bermain, dan duduk di bangku taman. Pada jalur pedestrian sisi kolam yang berdekatan dengan hutan bambu, dimanfaatkan untuk bersepeda, naik kuda dan berjalan-jalan. Area di belakang kios berjualan terdapat arboretum sebagai sarana pelestarian dan edukasi, terdapat lebih dari 100 jenis bambu yang di tanam. Area kios dan arboretum dipisahkan oleh jalan jalur kendaraan roda empat. Arboretum dikelilingi oleh hutan bambu yang dikonservasi, beberapa pengunjung piknik di depan pintu gerbang arboretum bambu.

Identifikasi Ruang Zona 4

Zona 4 merupakan kolam yang dikelilingi jalur pedestrian dengan berbagai aktivitas (Gambar 7). Zona ini dikelilingi hutan konservasi bambu yang dipisahkan oleh jalur kendaraan roda empat. Pengunjung duduk pada bangku dan tepian kolam memberi makan ikan-ikan yang ada di kolam. Sekitar area kolam terdapat gazebo berbahan metal yang sering digunakan pengunjung untuk beristirahat sambil

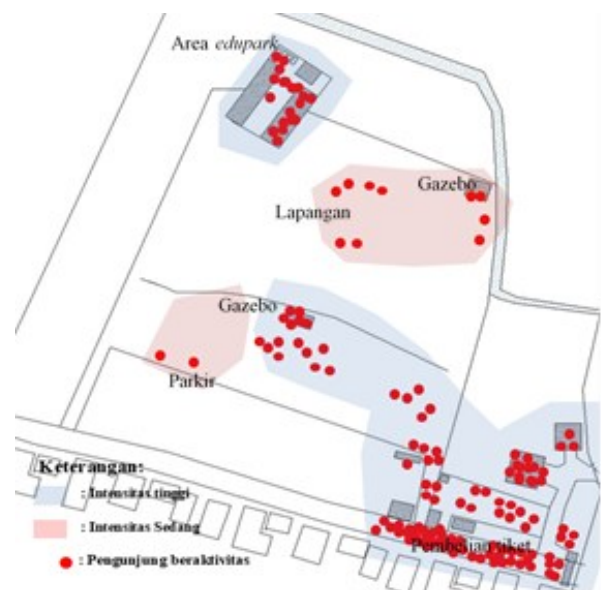
menunggu anak-anak yang bermain wahana hiburan. Wahana hiburan seperti rumah balon, trampolin, naik kuda dan atv. Dalam Zona 4 juga terdapat beberapa gazebo bambu, kios pasar rakyat dari bambu, bangunan bekas *edupark* dan mushola bambu. Pada bagian ujung kolam terdapat jembatan penghubung yang digunakan pengunjung untuk berfoto.



Gambar 7. Identifikasi ruang Zona 4

Analisis Penggunaan Ruang

Pada analisis penggunaan ruang dijelaskan keterkaitan aktivitas dan kondisi fisik taman, dengan melihat area dengan intensitas yang ramai pengguna ruang dan intensitas yang tidak ramai pengguna. Pada Zona 1 semua area digunakan oleh pengunjung terlihat pada pemetaan Gambar 8. Ruang yang ramai adalah area *edupark*, gazebo, dan tempat penjualan tiket dan pintu masuk. Tempat tersebut ramai karena mudah terlihat dari jauh dan area tidak tertutupi bangunan ataupun pohon. Jalur pedestrian menuju area tersebut mudah dijangkau dan memiliki lebar jalan yang luas. Area ramai karena ruang dapat digunakan beraktivitas secara aktif untuk pengunjung dalam jumlah besar. Berdasarkan hal tersebut terlihat aksesibilitas merupakan elemen yang mendorong masyarakat untuk berkunjung, dan berperan agar pengunjung dapat bergerak aktif (Nisa *et al.* 2023; Rahmafritria dan Kaswanto 2024). Namun, jalur menuju *edupark* cenderung memiliki kesulitan jika menggunakan kursi roda.



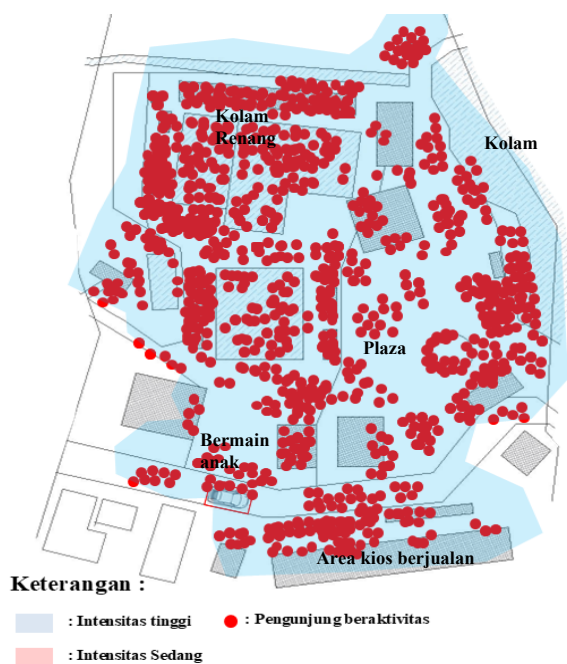
Gambar 8. Mapping aktivitas Zona 1

Area *edupark* memberikan banyak pilihan aktivitas, pengunjung dapat bermain di lapangan tempat parkir, ataupun duduk di gazebo menikmati *view* yang indah. Dalam

area *edupark* terdapat pengelola yang mengarahkan pengunjung, menunjukkan potensi yang dilestarikan, sehingga membuat pengunjung antusias. Kegiatan tersebut dilakukan oleh masyarakat dan pengunjung baik dewasa dan anak-anak. Kegiatan *edupark* diinfokan di pintu masuk oleh pengelola dan disediakan papan *signage* pengumuman. Pengelola berperan penting dalam keberlangsungan taman, mereka pengikat aspek-aspek yang ada. Dimana aspek ini menjaga keseimbangan dan kualitas taman secara keseluruhan (Nisa *et al.* 2023). Pada area *edupark* telah menerapkan prinsip ekowisata dengan prinsip edukasi dan pelestarian. Bangunan *edupark* walaupun semi permanen dan terbuat dari kayu bambu, namun masih aman untuk digunakan, dan dapat menunjang kegiatan edukasi.

Area gazebo ramai karena memiliki ukuran besar sehingga dapat membangun interaksi bersama. Gazebo nampak kuat, bersih dengan bahan ciri khas taman ini. Oleh karena itu desain elemen lanskap dan *street furniture* harus sesuai dengan konteks tempat (Atika dan Poedjioetami 2022). Jumlah gazebo tidak hanya satu, dan ketika duduk memungkinkan pengunjung melihat *view* yang baik ke berbagai arah dengan suasana yang sejuk. Area pembelian tiket dan pintu masuk merupakan akses utama menuju area taman, sehingga area tersebut selalu ramai dan selalu dilalui pengunjung.

Pada Zona 2 semua area sangat ramai, baik pada area kios berjualan, area plaza dan area kolam renang seperti pada Gambar 9. Semua area ini saling terkait dan mudah terlihat dari jarak jauh. Jalur yang dilalui untuk pencapaian terlihat jelas, jalan ukuran yang lebar, bersih dan aman, namun masih kurang memfasilitasi pengunjung disabilitas. Pada area kios berjualan terdapat prinsip ekowisata keterlibatan masyarakat dan ekonomi. Kegiatan pengunjung membeli makanan, duduk pada area gazebo yang teduh dan memberikan *view* yang indah. *View* tersebut seperti kolam, semaraknya suasana taman, dan penghijauan vegetasi. Semakin besar tingkat penghijauan, maka akan semakin meningkat pula nilai estetika visual, kesan alami yang dirasakan, kenyamanan ruang, pemulihan kelelahan, serta fungsi pemanfaatan ruang (Pamungkas *et al.* 2025).



Gambar 9. Mapping aktivitas Zona 2

Penjual yang merupakan warga sekitar bersikap ramah. Mereka menawarkan barang dagangan, menunjukkan bagian area taman, mereka ikut serta memelihara dan membersihkan

taman. Keterlibatan masyarakat bermanfaat meningkatkan suasana sekaligus memberikan keuntungan ekonomi. Ruang terbuka berbasis masyarakat menghasilkan efek yang sinergis dalam waktu jangka panjang dan meningkatkan kualitas hidup (LeGates dan Stout 2016). Gazebo menampung banyak pengunjung, sehingga dapat digunakan sebagai wadah untuk berinteraksi dengan kerabatnya. Gazebo yang memiliki bahan bambu dan kayu tetap aman digunakan oleh masyarakat. Hal tersebut menunjukkan ruang dapat mendorong interaksi, tempat menjadi aktif dan keamanannya lebih terjaga (*Project for Public Spaces* 2007).

Pada area plaza yang ramai terlihat dapat memberikan banyak pilihan kegiatan, mereka dapat menikmati fasilitas hiburan, piknik, duduk dan bersantai di area teduh. Pada area ini banyak pengunjung berkumpul dan membentuk keramaian. Pola aktivitas yang ramai menjadi daya tarik dan mengundang pengunjung lainnya untuk datang (Hazmi dan Darmawati 2021).

Fasilitas naik perahu memanfaatkan area kolam sambil berinteraksi dengan ikan, menyusuri area taman melalui jalur air, mendayung sambil berolahraga, dan dapat dilakukan segala umur. Perahu yang tersedia aman digunakan, bersih, dan terpelihara, sehingga digemari oleh pengunjung. Ari (2019) menyatakan aktivitas naik perahu dapat membantu wisatawan untuk dapat menikmati keindahan alam & mengamati flora fauna di sepanjang jalur perahu (Junarsa *et al.* 2023).

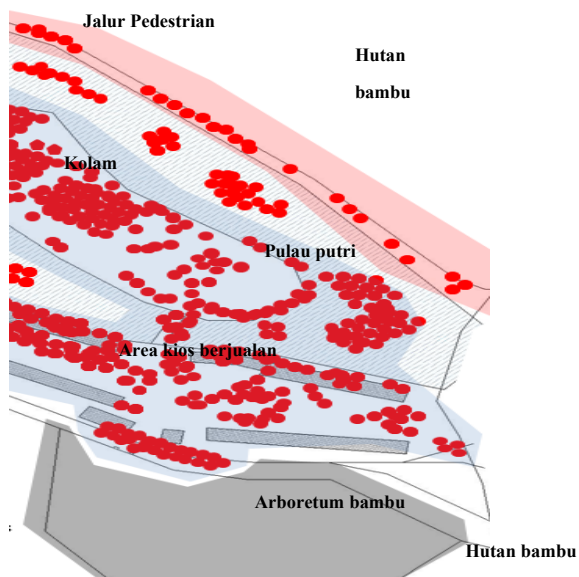
Pada fasilitas bus keliling memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk berkeliling taman, dan melewati hutan bambu. Pada setiap fasilitas hiburan dijaga oleh pengelola, mereka menyambut pengunjung, mengarahkan pengunjung dan memastikan keamanan mereka. Pengunjung gemar foto pada ikon kawasan yaitu *signage* tulisan "Boonpring". Suatu tempat harus memiliki ikon penanda suatu kawasan (Bimantoro *et al.* 2022). Pengembangan ekowisata Boonpring lebih menarik dan khas dengan memanfaatkan panorama alam dan fasilitas yang unik, seperti spot foto yang *instagramable* (Akbar *et al.* 2023). Hal tersebut membuat pengunjung ingin mencoba fasilitas hiburan. Semua wahana hiburan memanfaatkan potensi alam, dan berusaha memperkenalkan alam kepada pengunjung. Secara tidak langsung pengunjung akan ikut melestarikan area taman.

Area kolam renang, sangat digemari pengunjung karena dapat digunakan segala usia dan gender. Aktivitas lebih baik dapat dilakukan dari berbagai usia dan gender dengan jumlah yang seimbang (*Project for Public Spaces* 2007). Air kolam renang berasal dari sumber mata air lokal yang aman untuk berenang bersama keluarga. Kolam menyediakan permainan yang menambah keinginan anak untuk menikmati fasilitas ini. Disekeliling area kolam banyak fasilitas penunjang dengan pencapaian yang cukup mudah, sehingga aktivitas yang ada saling terkait. Sekitar kolam terdapat gazebo dan tribun, sehingga pengunjung dapat menunggu kerabat yang berenang sambil duduk, makan, karaoke, tidur, serta mengawasi area kolam renang dengan mudah. Gazebo tersebut memiliki ruang yang cukup besar memberikan wadah untuk berinteraksi antar pengunjung, mereka juga cenderung menjaga kebersihan area taman wisata. Adanya aktivitas bersama, pengunjung cenderung mempunyai rasa memiliki pada tempat yang mendorong aktivitas sosial (*Project for Public Spaces* 2007).

Beberapa menggelar tikar dan piknik di bawah pohon, mereka memilih pada area yang bersih, teduh dan dapat melihat area kolam secara langsung. Kenyamanan yang muncul karena ruang yang ada bersih, aman, indah dan adanya ruang tempat istirahat (*Project for Public Spaces* 2007). Adanya unsur air dan banyak tanaman membuat area ini

sangat sejuk dengan *view* yang indah. Beberapa spot kolam terdapat area yang licin karena berlumut atau jalur pembuangan air yang kurang baik, hal tersebut membahayakan bagi pengunjung. Di sekitar keseluruhan zona 2 banyak tempat sampah yang disediakan, sehingga mengurangi pengunjung membuang sampah sembarangan.

Pada zona 3 area yang ramai adalah kios berjualan makanan, dan Pulau Putri seperti tampak pada gambar 10. Area dengan intensitas sedang berada pada sisi jalur pedestrian sisi atas danau, dan area yang tidak terdapat aktivitas pada lokasi arboretum bambu. Area kios berjualan makanan ramai digunakan dan dilalui pengunjung. Area ini merupakan jalur utama untuk menuju ke zona 4, pengunjung lebih memilih melalui jalur kios ini karena terlihat lebih banyak orang beraktivitas, suasananya yang menyenangkan. Jalan tersebut besar, mudah di akses dengan kursi roda, dan terlihat secara visual, sehingga pengunjung lebih merasa aman melalui jalan ini. Hal tersebut sesuai dengan ruang publik sukses mudah dijangkau dan dilalui, terlihat dari jauh, serta memiliki batas yang jelas (*Project for Public Spaces* 2007).



Gambar 10. Mapping aktivitas Zona 3

Area kios di depannya terdapat gazebo tempat duduk yang berjajar dan dapat menampung pengunjung berkelompok. Pada gazebo banyak kegiatan yang dapat dilakukan seperti makan, duduk, memberi makan ikan, bersantai sambil melihat suasana kolam dan *view* hutan bambu. Aktivitas menjadi bebas, istimewa dan menciptakan rasa ingin kembali (*Project for Public Spaces* 2007) (Nugroho *et al.* 2022). Gazebo memiliki bahan ciri khas bambu, namun beberapa bangku sudah lapuk dan rusak. Hal tersebut dapat membahayakan pengunjung. Pada area kios masyarakat melayani, membersihkan gazebo, dan berusaha memberikan banyak info kepada pengunjung tentang taman ini. Area berjualan memberikan wadah interaksi sosial. Dengan adanya potensi alam, keterlibatan masyarakat dan kegiatan ekonomi membuat area menjadi lebih hidup. Tempat berjualan terdapat banyak kios namun tidak semua kios digunakan sehingga beberapa kios kosong, tidak terawat, rusak, sehingga memberikan *view* yang kurang baik.

Aktivitas pada area kios terkait dengan aktivitas di Pulau Putri karena akses pencapaian pulau hanya dari area kios. Akses berupa jembatan beton bergaya bambu, sering digunakan berfoto oleh pengunjung karena latarnya berupa hutan bambu dan danau. Adanya elemen yang khas

meningkatkan daya tarik pengunjung (Hazmi dan Darmawati 2021). Pada Pulau Putri banyak pohon rindang, lahan yang datar dan luas. Pulau ini bukan akses utama jalan taman sehingga pengunjung datang bersama komunitas dengan jumlah yang cukup besar dapat beraktivitas bebas di pulau ini. Aktivitas tersebut seperti *gathering*, piknik, *game*, dan senam tanpa mengganggu jalan utama taman. Komunitas adalah aset dalam perancangan ruang publik (Muna dan Nursanty 2021), sehingga diperlukan ruang dibuat sebagai wadah komunitas. Dalam area Pulau Putri banyak bangku dengan material bambu yang sering digunakan pengunjung untuk duduk, bangku sering digunakan karena kuat, area rindang dengan *view* yang bagus. Pada Zona 3 dapat dilihat kualitas estetika yang tinggi menjadi karakter yang disukai wisatawan, estetika terlihat dari perpaduan fitur alam dan fitur buatan (Rianate *et al.* 2024).

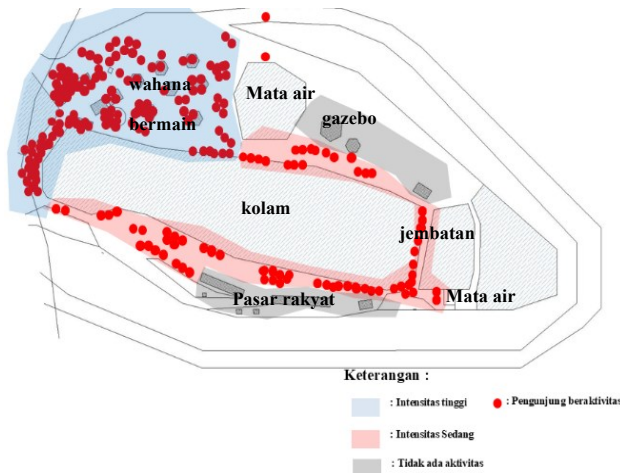
Pada jalur pedestrian sisi atas danau memiliki intensitas yang sedang, karena jalan tidak terlihat dari kejauhan, tidak lebar, tertutupi oleh banyak vegetasi, dan memiliki kontur jalan yang naik turun. Hal tersebut menyebabkan tidak semua pengunjung dapat mengakses, dan ada kesan takut untuk melalui jalan tersebut. Namun bagi pengunjung yang senang berpetualang akan senang melalui jalan ini, mereka dapat melihat danau dan hutan bambu lebih dekat. Jalur ini dimanfaatkan sebagai area naik kuda yang digemari oleh anak-anak, mereka yang naik kuda dijaga ketat oleh pengelola. Beberapa pengunjung dewasa bersepeda memanfaatkan area yang sepi dan kontur jalan ini.

Pada area arboretum bambu tidak terlihat ada aktivitas, kegiatan piknik hanya dilakukan di depan pintu masuk. Arboretum dibuka untuk umum dan kebanyakan digunakan oleh instansi tertentu dan pelajar saat ada kegiatan yang diselenggarakan. Pengunjung tidak ada yang mengunjungi pada area ini, karena tidak terlihat dari jalan utama, *signage* penanda yang tidak terlihat, lokasinya tidak terkait dengan area wisata dan terpisahkan oleh jalur kendaraan. Suasana terkesan gelap karena daun yang rimbun. Area ini merupakan sarana pelestarian dan edukasi yang dapat memberikan banyak manfaat. Hutan bambu yang dikonservasi pada Zona 3 terletak jauh dari pusat aktivitas manusia. Hutan tersebut aman dibatasi oleh jalur kendaraan roda empat, tertutupi oleh bangunan dan akses hutan tidak mudah dilalui manusia karena banyaknya vegetasi. Adanya pembatas yang tidak langsung antara area wisata dan hutan konservasi, membuat pengunjung tidak ingin masuk, hal tersebut sebagai upaya untuk menjaga privasi hutan bambu. Hutan bambu sebagai zona inti, harus ada sterilisasi dari kegiatan manusia, yaitu dengan memberikan barrier antara lokasi inti dengan aktivitas manusia (Hartono dan Saputra 2022). Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa desain harus dibuat untuk mendorong manusia mengambil bagian dalam menjaga kualitas lanskap sekitarnya (Sakinah *et al.* 2017).

Pada Zona 4, area yang ramai berada di dekat wahana bermain seperti pada pemetaan Gambar 11. Area ini ramai karena banyak aktivitas yang dapat dilakukan dan kegiatannya saling terkait, seperti fasilitas hiburan bagi anak, orang tua dapat duduk di sekitar gazebo, dan menikmati area kolam dan suasana hutan bambu. Aktivitas yang saling terkait dan beragam membuat tempat terasa hidup dan semarak (Montgomery 1998). Mereka juga dapat berfoto, dan membaca papan keterangan informasi tentang sumber mata air. Beberapa pengunjung terlihat duduk di samping kolam memberi makan ikan, bersantai sambil bercanda dengan keluarga. Area ini jauh dari pintu utama tetapi memiliki pencapaian yang mudah, dan dapat dilalui pengunjung disabilitas. Area ini terpelihara, aman, bersih dan memiliki *view* yang baik. Kondisi taman yang indah menjadi daya tarik pengunjung (Hazmi dan Darmawati

2021). Pengunjung terlihat antusias dengan fasilitas hiburan, edukasi dan pelestarian ikan endemik. Dengan kegiatan yang berinteraksi dengan alam membuat pengunjung lebih peduli dengan saling menegur ketika membuang sampah sembarangan dan tidak merusak alam.

dan kurang dipelihara memberikan citra yang negatif. Hal ini dapat diketahui kenyamanan pengunjung harus terpenuhi baik secara fisik maupun visual (Nugroho *et al.* 2022). Hutan bambu yang dikonservasi mengelilingi Zona 4 dibatasi oleh jalan kendaraan roda empat, hutan dikelilingi semak tinggi dan beberapa area memiliki kontur yang lebih tinggi seperti pada Gambar 12.



Gambar 11. Mapping aktivitas Zona 4, Juli 2024

Pada area intensitas sedang, tidak semua pengunjung mendatangi area ini. Pengunjung berjalan, duduk di beberapa spot bangku bambu yang mudah melihat kolam dan aman untuk digunakan. Pengunjung berfoto pada jembatan beton bergaya bambu di sisi ujung taman. Pada area yang tidak terdapat aktivitas yaitu pada gazebo, bangunan bekas *edupark* ikan dan pasar rakyat. Area tersebut terletak di ujung tidak terlihat dari semua sisi dan beberapa terkesan gelap, tidak ada aktivitas, dan tertutupi pohon bambu. Pengunjung cenderung berjalan saja, karena merasa tidak nyaman. Bangunan bekas *edupark* tidak digunakan karena lokasinya yang jauh dari tempat pengelola dan kurangnya akses kendaraan roda empat, sehingga *edupark* tersebut dipindahkan pada area depan. Bangunan tidak lagi digunakan karena jauh dari akses jalan utama. Bangunan gazebo dan pasar rakyat terbuat dari bambu memiliki bentuk yang menarik namun karena tidak digunakan



Gambar 12. Pembatas area konservasi

Strategi Placemaking pada ruang taman ekowisata

Taman Ekowisata Boonpring telah menerapkan lima prinsip ekowisata. Pada prinsip pelestarian dan edukasi dengan melakukan konservasi hutan bambu, pelestarian ikan endemik, serta kegiatan berkebun. Prinsip keterlibatan masyarakat terlihat dalam operasional sebagai pengelola yang menyediakan wahana permainan, berjalan pada area taman, pemeliharaan, keamanan dan perawatan area taman, serta kegiatan *event* kebudayaan dan pelestarian. Pada prinsip ekonomi pengupayaan masyarakat lokal dan pengelola untuk menghasilkan keuntungan. Pada prinsip pariwisata Boonpring mengupayakan potensi alam sebagai destinasi utama pariwisata sehingga pengunjung secara tak langsung mendapatkan edukasi dan ikut menjaga alam. Potensi alam yang ada membuat area taman unik dan berbeda dari yang lain. Untuk itu perlu untuk mengidentifikasi potensi dan aset yang ada dalam komunitas sekitarnya (Muna dan Nursanty 2021), agar pengembangan taman tepat pada potensinya.

Tabel 1. Strategi Placemaking pada ruang taman ekowisata

	Prinsip Pelestarian dan Edukasi
Access & Linkage	Area edukasi dapat diletakkan di ujung, mudah terlihat dengan elemen yang khas.
	Jalur pencapaian jelas dan mudah dilalui.
	Taman memiliki <i>signage</i> penanda.
	Area dapat di akses kendaraan roda empat, dekat dengan pengelola guna pemeliharaan dan pengawasan.
Comfort & Image	Jalan dapat digunakan oleh semua umur, gender dan disabilitas.
	Lebar jalan cukup untuk orang berkelompok.
	Area konservasi memiliki akses yang tidak mudah dijangkau manusia dan dibatasi oleh elemen lainnya (kontur tanah, vegetasi, bangunan), namun tetap dapat dijangkau jalur kendaraan.
	Bangunan & <i>street furniture</i> aman, bersih, dan bercirikan alam dengan material khas setempat.
Uses & Activities	Aspek edukasi dipelihara, ditata rapi, dan dikelompokkan agar dapat ditampilkan.
	Suasana ramai aktivitas dengan pengunjung berbagai umur dengan mengupayakan partisipasi masyarakat lokal serta pengelola.
	Area rindang, tidak gelap dan di sekitarnya banyak <i>view</i> yang baik.
	Area taman memiliki elemen arsitektur lanskap yang menarik dan khas.
Sociability	Pengunjung dapat terlibat langsung dalam pelestarian dan edukasi, didukung dengan fasilitas desain yang memungkinkan.
	Terdapat banyak variasi aktivitas membuat dan suasana lebih hidup.
	Ruang untuk melakukan kegiatan yang memadai dan penataan dibedakan tiap fungsi edukasi.
	Aktivitas dapat dilakukan berkelompok.
	Aktivitas terjadi karena pengelola menginformasikan dan mengajak pengunjung
	Aktivitas edukasi pada area konservasi memiliki pengawasan yang ketat
	Taman memiliki ukuran ruang yang cukup luas untuk melakukan kegiatan bersama.

Tabel 2. Strategi *Placemaking* pada ruang taman ekowisata

Prinsip Pelestarian dan Edukasi	
	Ruang dengan fasilitas yang mendukung edukasi secara langsung.
	Pengelola membuat acara bersama sehingga pengunjung saling berinteraksi dengan masyarakat lokal dan pengelola.
Prinsip Keterlibatan Masyarakat dan Ekonomi	
<i>Access & Linkage</i>	Area ekonomi memiliki jarak yang tidak jauh dari pintu utama area, mudah terlihat. Jalan yang mudah untuk dijangkau dengan tidak melalui jalan-jalan sempit. Jalan menuju area jelas arah pencapaiannya, aman dan terang untuk dilalui. Area ini tidak diletakkan di ujung taman, terletak pada jalur yang selalu didatangi pengunjung dan terkait dengan fasilitas lain seperti fasilitas hiburan.
<i>Comfort & Image</i>	Memiliki bangunan ciri khas taman yang dengan bersih terpelihara, aman dan kuat. Tempat berjualan memerlukan <i>view</i> yang baik agar pengunjung berkegiatan lebih lama. Harus ada fasilitas <i>street furniture</i> yang kuat, aman dan material ciri khas taman. Area dapat digunakan pada semua umur, termasuk makanan dan minuman yang dijual.
<i>Uses & Activities</i>	Aktivitas berjualan harus dilakukan oleh masyarakat sekitar. Pada area ekonomi banyak aktivitas yang dapat dilakukan, guna menaikkan minat pengunjung. Dapat memberikan aktivitas tambahan seperti pertunjukan kebudayaan untuk menarik pengunjung.
<i>Sociability</i>	Taman memiliki ruang yang cukup luas untuk melakukan transaksi dan area tersendiri untuk makan, sirkulasi dan berjualan. Area makan dan kios berjualan tidak terlalu jauh untuk memungkinkan interaksi. Adanya keterlibatan masyarakat suasana interaksi sosial lebih hidup.
Prinsip Keterlibatan Masyarakat dan Pariwisata (Hiburan)	
<i>Access & Linkage</i>	Fasilitas hiburan dapat diletakkan jauh dari pintu masuk, tetapi memiliki elemen penanda Memiliki <i>signage</i> penunjuk jalan Jalan yang lebar, aman dan arah visual yang jelas. Jalan utama teduh dan dapat dilalui secara berkelompok. Taman menyediakan ruang untuk kegiatan eksplorasi pengunjung yang lebih dekat dengan alam
<i>Comfort & Image</i>	Kebersihan dan keamanan wahana hiburan terpelihara Mangunan dan <i>street furniture</i> dengan gaya dan material ciri khas taman Wahana dapat dilakukan untuk semua umur Suasana ramai dengan adanya pengelola, dan keterlibatan masyarakat lokal yang menyambut dan menawarkan serta memastikan keselamatan pengunjung. Harus memiliki <i>landmark</i> penanda kawasan yang unik bagi taman ekowisata untuk kebutuhan berfoto
<i>Uses & Activities</i>	Pariwisata utama yang diselenggarakan menggunakan potensi alam setempat sebagai sarana hiburan. Arena permainan bermacam-macam dalam satu area, dan peletakan permainan disebar dalam berbagai zona dalam taman. Area permainan dapat digunakan individu maupun berkelompok. Terselenggaranya pertunjukan kebudayaan setempat oleh masyarakat sekitar.
<i>Sociability</i>	Area menyediakan ruang yang luas untuk interaksi dengan keluarga dan bermain. Pengelola dan masyarakat aktif mengarahkan dan memberi info kepada pengunjung. Pengelola mengajak komunitas lokal untuk aktivitas hiburan dalam taman.

Hasil pemetaan aktivitas dan melihat penggunaan ruang, strategi *placemaking* pada Taman Ekowisata Boonpring yang dapat dipelajari dan ditampilkan dalam Tabel 1. Beberapa prinsip dibahas menjadi satu bagian karena dalam taman ini penggunaannya saling terkait dalam satu zona. Pada prinsip pelestarian dan edukasi menjadi satu pembahasan, keterlibatan masyarakat dan pariwisata menjadi satu pembahasan, serta keterlibatan masyarakat dan ekonomi dibahas menjadi satu bagian karena dalam taman ini penggunaannya saling terkait dalam satu zona.

Zonasi taman ekowisata harus direncanakan dengan tepat. Perencanaan zonasi diperlukan agar dapat memberikan perlindungan pada fungsi lahan agar tidak terjadi konflik dengan fungsi lain yang di bangun tidak sesuai dengan peruntukan lahan (Lekal dan Firmansyah 2025). Area keterlibatan masyarakat dan ekonomi yang merupakan area komersil diposisikan dekat dengan pintu masuk yang pasti dilalui oleh pengunjung dalam suatu area wisata utama. Sebagai ekowisata terdapat area konservasi, yang merupakan zona inti kawasan taman. Area konservasi dijaga dengan akses yang tidak mudah dijangkau manusia dan dibatasi oleh

elemen lainnya, untuk menjaga kondisi alamnya. Batas dapat berupa jalan, bangunan dan vegetasi yang rimbun. Fungsi pelestarian konservasi memiliki zonasi yang berbeda dengan area wisata utama.

Zona transisi dapat berupa area dengan fungsi pariwisata, serta fungsi pelestarian dan edukasi. Fungsi pada ruang transisi tetap menggunakan alam sebagai potensinya, mengajak pengunjung terlibat dan berinteraksi dengan alam. Pada zona penunjang berupa area komersial dimana terdapat area dengan prinsip ekonomi. Untuk tetap menjaga keberlanjutan area taman dibutuhkan perencanaan zonasi yang tepat. Berdasarkan hal tersebut area wisata menyediakan fasilitas untuk aktivitas sesuai sistem zonasi yang sudah direncanakan (Atika dan Poedjoetami 2022). Taman ekowisata menarik minat pengunjung dengan potensi alam yang dijaga. Fasilitas hiburan yang menarik, mendukung pengunjung beraktivitas bersama dan membuat banyak pihak yang terlibat.

Taman dengan prinsip ekowisata melibatkan masyarakat dalam setiap aktivitas ekowisata. Keterlibatan tersebut terlihat dari perencanaan, perawatan dan pemeliharaan

lanskap taman. Masyarakat dapat mendapatkan manfaat ekonomi dengan berjualan pada area taman. Bentuk keterlibatan tersebut memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk mengembangkan kawasan lanskap taman wisata sesuai dengan budaya setempat (Hapsari *et al.* 2025).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Strategi *placemaking* pada taman ekowisata memiliki empat aspek. Aspek pertama, yaitu *access & linkage* dengan area yang ada memiliki kejelasan visual dengan jalan yang lebar, aman, teduh dan dapat dilalui oleh pengunjung disabilitas. Aspek *comfort & image* dengan menjaga kebersihan dan pemeliharaan area taman. Taman memiliki elemen penanda kawasan, *street furniture* dan bangunan penunjang dengan kualitas yang baik serta menggunakan material yang memiliki ciri khas setempat. Taman dengan *view* alam dan elemen buatan yang indah, membuat pengunjung beraktivitas lebih lama.

Aspek *uses & activities* pada ekowisata berusaha mengajak pengunjung berinteraksi dengan alam secara langsung sesuai dengan potensi taman. Dalam satu area terdapat berbagai aktivitas yang dapat dilakukan, dan dapat dilakukan dalam berbagai usia. Suatu area harus memiliki fungsi yang jelas dan sesuai dengan prinsip ekowisata. Aspek *Sociability* dengan membuat area-area luas, dengan fasilitas yang memadai dan mendukung aktivitas yang dapat dilakukan bersama. Pengelola dapat mengundang komunitas masyarakat sekitar atau mengadakan *event* maupun acara kesenian kebudayaan. Area ekowisata yang menunjang kegiatan bersama mudah diingat oleh pengunjung, memberikan kesan yang baik dan membuat mereka ingin kembali.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui taman ekowisata harus mengupayakan lima prinsip ekowisata. Setiap fungsi perlu diperhatikan penataan zonasi lanskapnya. Pada zona inti yang berupa area konservasi perlu direncanakan agar terpisah dari area wisata. Fungsi pelestarian tidak mudah dijangkau oleh publik dan aktivitas yang ada diawasi secara ketat oleh pengelola. Area konservasi Boonpring yang berupa hutan bambu memiliki elemen pembatas seperti bangunan area wisata, vegetasi yang rimbun dan jalur sirkulasi kendaraan.

Pada fungsi edukasi terdapat banyak aktivitas yang dapat dilakukan pengunjung, mereka dapat berinteraksi dengan alam dengan suasana yang aktif. Pengelola mengajak pengunjung untuk berinteraksi, memberikan informasi dan melayani pengunjung. Fungsi edukasi harus memiliki elemen penanda dan *signage* adanya kegiatan edukasi yang mudah terlihat dan menarik. Pada fungsi pariwisata, fasilitas hiburan direncanakan untuk ada pada setiap zona taman. Wahana permainan memiliki desain yang menarik yang terlihat dari kejauhan. Pada fungsi ini mengajak masyarakat sekitar untuk menjadi pengelola, terlibat untuk menjaga taman, melayani dan memastikan keamanan pengunjung yang bermain.

Fungsi ekonomi dalam kawasan ekowisata memberikan kesempatan bagi masyarakat sekitar untuk berjualan di area tersebut. Keberlanjutan fungsi ini perlu diperhatikan agar tetap memberikan manfaat ekonomi bagi warga setempat. Lokasi fungsi ekon

omi ditempatkan tidak jauh dari pintu masuk dan terhubung langsung dengan jalur yang sering dilalui pengunjung. Bangunan kios yang digunakan untuk berjualan dirancang dengan gaya arsitektur khas taman ekowisata dan dapat terlihat dari kejauhan. Keterlibatan masyarakat tercermin dalam aktivitas perencanaan lanskap, pemeliharaan

dan pengelolaan operasional taman. Masyarakat lokal adalah penggerak utama dalam pembentukan dan keberlanjutan ruang ekowisata. Mereka memahami potensi daerah mereka, dan memiliki semangat untuk terus inovasi ruang milik mereka.

Saran

Pada penelitian ini masih ada beberapa hal yang perlu diteliti pada strategi *placemaking* ruang taman ekowisata. Hal tersebut dengan mendalami bagaimana kualitas ruang berdasarkan pendapat para pengunjung. Penelitian selanjutnya perlu untuk mengetahui bagaimana perencanaan Ekowisata Boonpring dari pelaksana, baik dari pemerintah, masyarakat dan perangkat desa dan perencana taman. Hasil konsep perencanaan tersebut dapat diketahui strategi *placemaking* yang ada pada taman.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar M, Sudjoni MN, Machfudz M. 2023. Strategi Pengembangan Wisata Boonpring di Desa Sanankerto, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang. *Jurnal Sosial Ekonomi dan Agribisnis*.
- Atika FA, Poedjioetami E. 2022. Creative Placemaking Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya untuk Memperkuat karakter dan Identitas Tempat (Studi Kasus: Gedung Cagar Budaya Sobokartti, Semarang). *Pawon*. 6(1):133-148.
- Bimantoro D, Dewiyanti D, Aditya NC, Natalia TW. 2022. Studi Konsep Pendekatan Placemaking Pada Perancangan Ruang Publik M Bloc Space, Jakarta Selatan. *Jurnal Desain dan Arsitektur*. 3(1):22-30. <https://doi.org/10.34010/desa.v3i1.7862>
- Drumm A, Moore A, Soles A, Patterson C, Terborgh J. 2004. The Business of Ecotourism Development and Management. Volume II. Virginia
- Effendi M, Nurhayati, Arifin HS. 2024. Strategi Pengelolaan Lanskap Wisata di Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan Jakarta. *Jurnal Lanskap Indonesia*. 16(1): 84-98. <https://doi.org/10.29244/jli.v16i1.48700>
- Grenier D, Kaae BC, Miller ML, Mobley RW. 1993. *Ecotourism, Landscape Architecture and Urban Planning*. *Landscape Urban*. 25(1-2):1-16. [https://doi.org/10.1016/0169-2046\(93\)90119-X](https://doi.org/10.1016/0169-2046(93)90119-X)
- Groat L, Wang D. 2013. *Architectural Research Method*. New York. <https://doi.org/10.1007/s00004-004-0006-7>
- Hapsari P, Nurhayati, Kaswanto RL. 2025. Analisis Potensi Daya Tarik Wisata Lanskap Budaya Jayengan Kampung Permata Surakarta. *Jurnal Lanskap Indonesia* 17(1): 34-42. <https://doi.org/10.29244/jli.v17i1.55465>
- Harbowoputri S, Arifin HS, Kaswanto RL. 2025. Pengelolaan Lanskap Situ yang Berkelanjutan di Desa Cicadas, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor. *Jurnal Lanskap Indonesia* 17(2):151-158. <https://doi.org/10.29244/jli.v17i2.48888>
- Hartono Y, Saputra A. 2022. Zonasi kawasan wisata sejarah Monumen Kresek berbasis CBT (Community-based Tourism). *Agastya Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya* 12(1): 69. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v12i1.11887>
- Hazmi Z, Darmawati R. 2021. Placemaking Terjadi dari Pola Aktivitas Pengunjung di Taman 1000 Pelangi Hutan Gergunung, Klaten. *Sakapari*. <http://hdl.handle.net/123456789/43472>
- Heidari AA, Hoseini PM, Behdadfar N. 2014. Reading a Home: An Application of Rapoport's Viewpoint in Iranian Architecture Studies. *International Journal Architect Urban Development*. 4(1): 63-76.

- Hill J, Gale T. 2012. *Ecotourism and Environmental Sustainability: Principles and Practice*. London. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315578767>
- Junarsa E, Wijaya S, Arifin HS. 2023. Kajian Daya Dukung Atraksi Wisata di Taman Wisata Alam Lembah Harau Sumatera Barat. *Jurnal Lanskap Indonesia* 15(1): 30-35. <https://doi.org/10.29244/jli.v15i1.41517>
- LeGates R, Stout F. 2016. *The City Reader*. London. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315748504>
- Lekal N, Firmansyah. 2025. Analisis Kesesuaian dan Strategi Pengembangan Ekowisata Mangrove di Pulau Penebang, Kecamatan Kepulauan Karimata. *Jurnal Lanskap Indonesia* 17(1): 6-15. <https://doi.org/10.29244/jli.v17i1.53788>
- Mariato, Susanty S, Indrapati, Bratayasa IW. 2023. Pengembangan Potensi Taman Wisata Edukasi Jabal Rahmah Desa Jango Kecamatan Janapria, Kabupaten Lombok Tengah. *Media Bina Ilm*. 17(7): 1707-1714. <https://binapatria.id/index.php/MBI/article/download/305/251>
- Meyers K. 2009. *Ekowisata: Buku Panduan Ekowisata*. UNESCO.
- Montgomery J. 1998. Making a City: Urbanity, Vitality and Urban Design. *Journal of Urban Design* 3(1): 93-116. <https://doi.org/10.1080/13574809808724418>
- Muhammad A, Saptorini H, Fauzi HN. 2022. Fenomena Placemaking di Waterfront Sungai Kapuas Kota Pontianak. *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia*.
- Muna CF, Nursanty E. 2021. *Placemaking & Kehidupan di Ruang Tepian Danau: Studi tentang Waterscape (Placemaking & Lakeside Living: Land-Waterscape Study)*. *ALUR Journal Arsitektur* 4(1): 46-55. <https://doi.org/10.54367/alur.v4i1.1076>
- Nisa GK, Soemardiono B, Defiana I. 2023. Kajian Taman Abhirama Sidoarjo Berdasarkan Elemen Desain Aktif. *Arsitektura* 21(2): 339. <https://doi.org/10.20961/arst.v21i2.76769>
- Nugroho ML, Ischak M, Arinta RS. 2022. Placemaking pada Kawasan Cagar Budaya Perum Peruri dengan Merespon Transit Oriented Development. *Journal Penelitian dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti* 20(1): 58-68.
- Owen C. 2007. *Ecotourism in the Architectural Imagination*. Tourism.
- Pamungkas AA, Pratiwi PI, Sulistyantara B. 2025. Pengaruh Elemen Lanskap Taman Kota Bogor pada Psiko-Fisiologi, Visual Behavior, dan Persepsi dengan Metode Eye-Tracking. *Jurnal Lanskap Indonesia* 17(1): 102-110. <https://doi.org/10.29244/jli.v17i1.58325>
- Project for Public Spaces. 2007. What is Placemaking? <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking> . (diakses Desember 2024)
- Rahmafitria F, Kaswanto RL. 2024. The Role of Eco-attraction in the Intention to Conduct Low-Carbon Actions: A Study of Visitor Behavior in Urban Forests. *International Journal of Tourism Cities* 10(3): 881-904. <https://doi.org/10.1108/IJTC-07-2023-0138>
- Rianate CA, Gunawan A, Hadi AA. 2024. Evaluasi Kualitas Estetika Lanskap Kawasan Ekowisata Cengkih Afo, Ternate, Maluku Utara. *Jurnal Lanskap Indonesia* 16(2): 224-230. <https://doi.org/10.29244/jli.v16i2.55285>
- Sakinah R, Soemardiono B, Faqih M. 2017. Innovative Public Space Design along Kalimas Riverbank based on Behavior Observation. *International Journal of Engineering Research & Technology (IJERT)* 6(7): 377-381.
- Soemardiono B, Maksumi A, Agatha D, Winton R, Nugroho S, Kusuma D. 2015. City Park As Sustainable Urban Open Space By Considering Community Base Analysis. *I-Dwell - International Conference on Dwelling Form 2015*. 10-13.
- Weda IBN. 2023. Dampak Keterlibatan dan Dukungan Masyarakat pada Wisata Spiritual di Bali Indonesia. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9(2): 375-386.
- Wyckoff MA. 2014. *Definition of Placemaking: Four Different Types*. *Planning & Zoning News*. Sci Res.